

RANCANGAN MEDIA INFORMASI DAN SEJARAH PEMILU PADA RUMAH PINTAR PEMILU “OMAH PEMILU” KPUD BANTUL

Yulyta Kodrat P, Martino Dwi Nugroho, Dony Arsetyasmoro
Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Rumah Pintar Pemilu KPUD Kabupaten Bantul secara umum menyediakan fasilitas yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi pemilih, baik secara kualitas maupun kuantitas dalam seluruh proses penyelenggaraan pemilu; menjadi pusat informasi kepengmilian; mengedukasi masyarakat akan pentingnya pemilu dan demokrasi melalui media yang digunakan untuk mengedukasi masyarakat pada umumnya. rancangan media informasi dan sejarah pemilu di Rumah Pintar Pemilu ini menggunakan metode perancangan lima langkah dari William Pena. Penerapan konsep fleksibilitas ruang dengan efisiensi ruang merupakan solusi dari masalah keterbatasan ruang. existing bangunan yang tidak boleh dirubah dan keterbatasan budget pada rancangan ini. Ruang pendopo menjadi ruang multi fungsi selain untuk mengatasi ketersediaan ruang display sesuai dengan pedoman rumah pintar pemilu yang dikeluarkan oleh KPU pusat. Konsep public street pada rumah pintar pemilu di KPUD Bantul diterapkan dengan memanfaatkan dinding dan divider yang ada di area koridor dan selasar untuk menyajikan informasi mengenai kepengmilian dan sejarah pemilu di Indonesia mulai tahun 1951 sampai dengan 2009.

Kata kunci: rumah pintar pemilu, KPUD, Bantul

PENDAHULUAN

Pendidikan pemilih tidak bisa dilakukan secara instan, tetapi membutuhkan waktu dan proses panjang. Hal ini terjadi karena kesadaran politik tidak bisa serta merta tercipta dalam waktu pendidikan singkat. Dibutuhkan pula metode yang membutuhkan proses dan waktu yang panjang untuk itu. Sehingga proses pendidikan pemilih harus dimulai sejak rangkaian tahapan pemilu/pemilihan selesai sampai menjelang pelaksanaan tahapan pemilu berikutnya. Hal inilah yang menjadi dasar KPU Kabupaten Bantul untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah model pendidikan politik yang efektif dan kompatibel bagi masyarakat Bantul demi meningkatnya kesadaran politik warga yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya kualitas dan kuantitas pemilih dalam Pemilu.

Rumah Pintar Pemilu (RPP) KPUD Kabupaten Bantul merupakan wadah untuk semua aktivitas yang berkaitan dengan pemilihan umum. Konsep pendidikan pemilih melalui program dan aktifitas pendidikan masyarakat digunakan sebagai dasar pembuatan RPP ini. RPP didesain sebagai media pendidikan pemilih, yakni sarana untuk melakukan edukasi nilai-nilai demokrasi dan kepengmilian, serta sebagai wadah bagi komunitas pegiat pemilu dalam membangun gerakan, melahirkan gagasan pembaruan dan perbaikan proses politik dan demokrasi. KPUD rata-rata menempati bangunan dengan ruang yang kondisinya kurang representatif, khususnya KPUD ditingkat kabupaten, hal ini bisa kita lihat dipemberitaan media yang menyebutkan kondisi KPUD yang memprihatinkan, sebagai contoh KPUD di Kabupaten Bandung yang statusnya masih sewa sehingga tidak ada anggaran untuk pemeliharaan (<http://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/2016/12/06/delapan-tahun-kantor-kpu-kbb-ngontrak-ruko-387023>).

Demikian halnya dengan kondisi KPUD Bantul yang berada di Jl. KH Wachid

Hasyim, Sumuran, Palbapang, Bantul, meskipun kondisinya tidak seburuk yang ada di Kabupaten Bandung akan tetapi bila dilihat kondisinya tidak menunjukkan sebagai sebuah institusi yang memiliki tugas mulia dalam mengawal proses demokrasi di masyarakat. Sesungguhnya dalam Peraturan KPU no.4 tahun 2011 sudah diatur Pedoman Standar Gedung Kantor KPU akan tetapi peraturan tersebut lebih kepada syarat keluasan fisik ruangan saja yang sifatnya terlalu teknis dan kurang detail.

Melalui perancangan interior RPP KPUD Kabupaten Bantul ini secara umum menyediakan fasilitas yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi pemilih, baik secara kualitas maupun kuantitas dalam seluruh proses penyelenggaraan pemilu; menjadi pusat informasi kepemiluan; mengedukasi masyarakat akan pentingnya pemilu dan demokrasi melalui media yang mudah dipahami oleh masyarakat umum.

RUMAH PINTAR PEMILU

Menurut Pedoman Rumah Pintar Pemilu (www.kpu.go.id), Rumah Pintar Pemilu adalah sebuah konsep pendidikan pemilih yang dilakukan melalui pemanfaatan ruang dari suatu bangunan atau bangunan khusus untuk melakukan seluruh program-aktifitas project edukasi masyarakat. Materi edukasi yang disajikan dalam rumah pintar pemilu harus memuat sarana untuk memperkenalkan, memahami, menanamkan kesadaran dan menginspirasi masyarakat terhadap pentingnya nilai-nilai demokrasi. Sarana itu dapat berupa sejarah, proses kepemiluan, dan simulasi proses pemilihan. Rumah demokrasi juga harus dapat menjadi wadah bagi komunitas pegiat pemilu dalam melahirkan gagasan pembaruan dan perbaikan proses politik dan demokrasi. Dalam rumah pintar pemilu, terdapat empat klasifikasi ruangan yang memiliki fungsi penayangan audio visual, ruang pameran, ruang simulasi, dan ruang diskusi. Keempat fungsi ruang itu tidak menjadi syarat mutlak, namun dapat dipadatkan menjadi satu, mempertimbangkan daya dukung dan ketersediaan sarana-prasarana di masing-masing daerah (lihat gambar 1).



Gambar 1. Alur Tata Ruang Rumah Pintar Pemilu
(Sumber :www.kpu.go.id)

KONSEP KANTOR

Kondisi existing kantor saat tidak memungkinkan untuk dirancang dengan konsep open plan sehingga konsep kantor lebih mengoptimalkan ruang-ruang kecil dengan selasar penghubung, untuk itu konsep yang digunakan adalah European Stakeholder Office (Raymond, S & Cunliffe, R, 1997). Konsep kantor ini didasarkan atas keinginan kuat untuk menyediakan ruang bagi setiap pekerja untuk bekerja di dalam ruang kantor mereka sendiri ataupun bekerja bersama dalam sebuah kelompok kecil. Bangunan kantor ini mengikuti pola umum bangunan kantor selular yang sempit yang memiliki koridor untuk menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya, merespon terhadap konfigurasi kantor ini, upaya yang dilakukan adalah dengan menciptakan “public street” di sepanjang koridor.

Menurut Raymond, S & Cunliffe, R (1997), ruang didefinisikan sebagai tempat beraktifitas yang memiliki batas-batas tertentu. Ruang ini bisa saja memiliki berbagai aktifitas yang berbeda di dalamnya, baik itu yang dikerjakan secara serentak maupun aktivitas yang saling berurutan; dan karena itu batas yang ada di ruang-ruang ini bisa saja berupa sesuatu yang substantif atau sebaliknya, bentuknya beragam dari sebuah dinding yang solid hingga sekadar sebuah garis yang dibuat di atas karpet.

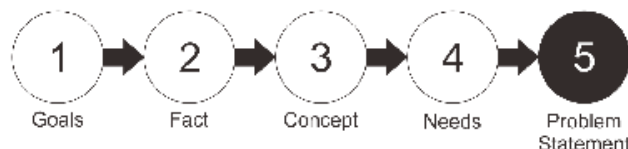
Sebagian dari budaya perusahaan/kantor yang baik adalah memberikan stimulan dan juga lingkungan tanpa tekanan sehingga orang dapat mempersembahkan yang terbaik. Kreativitas adalah hal yang sangat penting bagi perusahaan yang kompetitif. Ketika memikirkan mengenai suasana semacam apa yang paling memberi dukungan dalam hal ini, kita harus melihat kembali ke masa-masa dimana kita menjadi sangat kreatif, yaitu masa kanak-kanak. Dunia kita ketika itu adalah campuran yang kaya akan dunia bermain dan belajar. Tambahkan saja bekerja di dalam dua hal itu dan Anda akan memiliki atmosfer paling hidup di dalam sebuah kantor yang kreatif (Raymond, S & Cunliffe, R, 1997).

Raymond, S & Cunliffe, R (1997) menjelaskan lebih lanjut bahwa terdapat faktor-faktor yang berpengaruh dalam menciptakan suasana kantor antara lain : pertama, sisi estetis sebuah kantor memiliki potensi untuk menjadi alat relasi publik. Hal ini bisa didesain untuk menimbulkan kesan, dengan sesuatu yang mewah, ekonomis atau efisien, atau cukup hanya dengan membuat orang merasa nyaman. Sebuah kantor yang efisien memang akan terlihat efisien, dan setiap bagian didesain agar bisa berfungsi dengan baik, baik dalam sisi psikologis maupun fisik. Kedua, karya seni bisa berperan lebih dari sekadar dekorasi. Sesuatu yang digantung di atrium, ataupun patung yang ditempatkan di lantainya juga menjadi pusat penilaian atas kualitas ruangan tersebut, demikian juga sebuah lukisan di ujung koridor bisa menjadi penanda adanya perubahan arah alur.

Simbol sebuah status bisa menunjukkan betapa bernilainya sebuah aktivitas baik itu untuk tim kerja, perusahaan maupun konsumen. Perlambang secara fisik masih berlaku untuk membangun citra perusahaan/kantor. Tetapi dalam jangka panjang, citra perusahaan/kantor sebenarnya hanya akan efektif ketika itu menjadi refleksi keluar dari fakta yang ada di internal sebuah perusahaan/kantor. Demikian juga dengan warna, adalah bagian yang penting dari pandangan, tetapi kadang kenyataan ini masih ditolak di lingkungan kerja, di luar kenyataan bahwa warna sebenarnya bisa berpengaruh terhadap motivasi dan penampilan. Warna adalah alat yang kuat bagi sebuah perusahaan untuk menyatakan siapa mereka, tetapi lebih dari itu, warna bisa mempengaruhi bagaimana seseorang melihat sebuah ruang dan bereaksi terhadapnya. Selanjutnya pada kondisi yang ideal, gedung-gedung akan sepenuhnya dapat diakses dan digunakan. Karena itu, hukum menjadi semakin penting dalam mengatur tata desain bagi para difabel, karena kini para tuna rungu dan tuna wicara pun banyak yang bekerja bersama mereka yang berada di kursi roda yang telah lebih dulu ada di dunia kerja (Raymond, S & Cunliffe, R, 1997).

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan diawali dari metode penelusuran masalah dikemukakan William Pena yang terdiri dari 5 langkah yaitu 1. Goals, 2. Fact, 3. Concept, 4. Needs, 5. Problem Statement, kemudian dilanjutkan dengan Schematic Design dan Design Development.



Gambar 2. Proses Desain menurut William Pena

PEMBAHASAN

Berikut ini adalah langkah-langkah yang diterapkan dalam perancangan interior RPP Kabupaten Bantul . Pertama, menetapkan sasaran yang lebih difokuskan pada fungsi, bentuk, dan ekonomi. Fungsi berkaitan dengan rancangan fasilitas interior yang mampu mewadahi aktivitas pertemuan, edukasi, informasi, sejarah kepemiluan di Kabupaten Bantul, dan simulasi proses pemungutan suara yang dapat diakses oleh masyarakat umum dan pegiat pemilu. Bentuk berkaitan dengan rancangan yang harus mengintegrasikan antara bangunan lama dengan keterbatasan ruang yang ada, serta mampu mencerminkan sebuah lembaga penyelenggara pemilihan umum yang berkualitas dan terpercaya, berkarakter Bantul. Selanjutnya ekonomi berkaitan dengan pertimbangan terhadap budget anggaran yang terbatas sehingga rancangan harus mempertimbangkan segi harga dan mudah diaplikasikan secara logis.

Kedua, mengidentifikasi dan menganalisis fakta : tamu/pengunjung biasanya langsung menuju ke arah belakang pendopo untuk mencari informasi; pendopo harus menampung 25 – 50 pengunjung, digunakan untuk kegiatan diskusi, dan mempresentasikan informasi tentang kepemiluan dan proses pengambilan suara sedangkan luasan hanya 7m x 10 m; rancangan nantinya harus mengakomodasi ruang sebagai sarana edukasi dan informasi sejarah kepemiluan, harus menggunakan furniture berupa divider dari triplek 7 buah dan dinding yang sudah ada back dropnya; bisa diakses oleh masyarakat umum dan penyandang disabilitas, lantainya mempunyai level tinggi yang berbeda dan tidak bisa diakses oleh penyandang disabilitas; bentuk bangunan pendopo lama tanpa dinding dan bagian depan belum ada papan nama dan belum ada elemen estetis yang mencitrakan RPP.

Langkah ketiga menetapkan konsep, ada dua konsep yang diterapkan yaitu fleksibilitas ruang dan public street (lihat gambar 4). Fleksibilitas ruang berkaitan dengan konsep penggunaan satu ruang untuk dua atau tiga fungsi yang berbeda dan penambahan kapasitas pengguna. Ruang pendopo bisa difungsikan sebagai ruang audio visual, diskusi, display, dan simulasi proses pemilu, mampu menampung 25 – 50 pengunjung. Ruang PPIP sekaligus berfungsi sebagai front office dan ruang tunggu.

No	Deskripsi	Jumlah item
4	Divider + pintu ukuran 330 x 25 x 190 cm bahan multipleks finishing HPL, rangka kayu	1 bh
5	Maket Digital	1 paket
6	TV 49 inch + bracket	1 bh
7	Mekanikal Elektrikal untuk kelengkapan TV dan maket digital	1 paket
8	Meja Simulasi KPPS (A) ukuran 60 x 50 x 75 cm bahan multipleks finishing HPL	3 bh
9	Meja Simulasi KPPS (B) ukuran 80 x 40 x 75 cm bahan multipleks finishing HPL	3 bh
10	Railing Tangga ukuran diameter 4 cm x 100 x 80 cm bahan besi lapis stainless	1 bh
11	Papan Nama ukuran 90 x 60 cm bahan aluminium finishing cat	1 bh
12	Cetak poster sejarah pemilu (penutup divider bagian luar) ukuran 330 x 125 cm bahan plastic	7 bh
Daftar Kebutuhan Non Fisik		
1	Arsip Pemilu mulai dari tahun 1951-2009	
2	Data proses pelaksanaan pemilu	

Langkah terakhir menyatakan masalah, permasalahan utama adalah bagaimana merancang Rumah Pintar KPUD Bantul dengan keterbatasan ruang, existing bangunan yang tidak boleh dirubah dan keterbatasan budget agar mampu mewadahi aktivitas-aktivitas yang dipersyaratkan dalam pedoman rumah pintar pemilu yang dikeluarkan oleh KPU pusat sekaligus dapat mencerminkan citra sebuah kantor penyelenggaraan pemilu yang terpercaya dan informatif serta terdapat karakter Bantul.

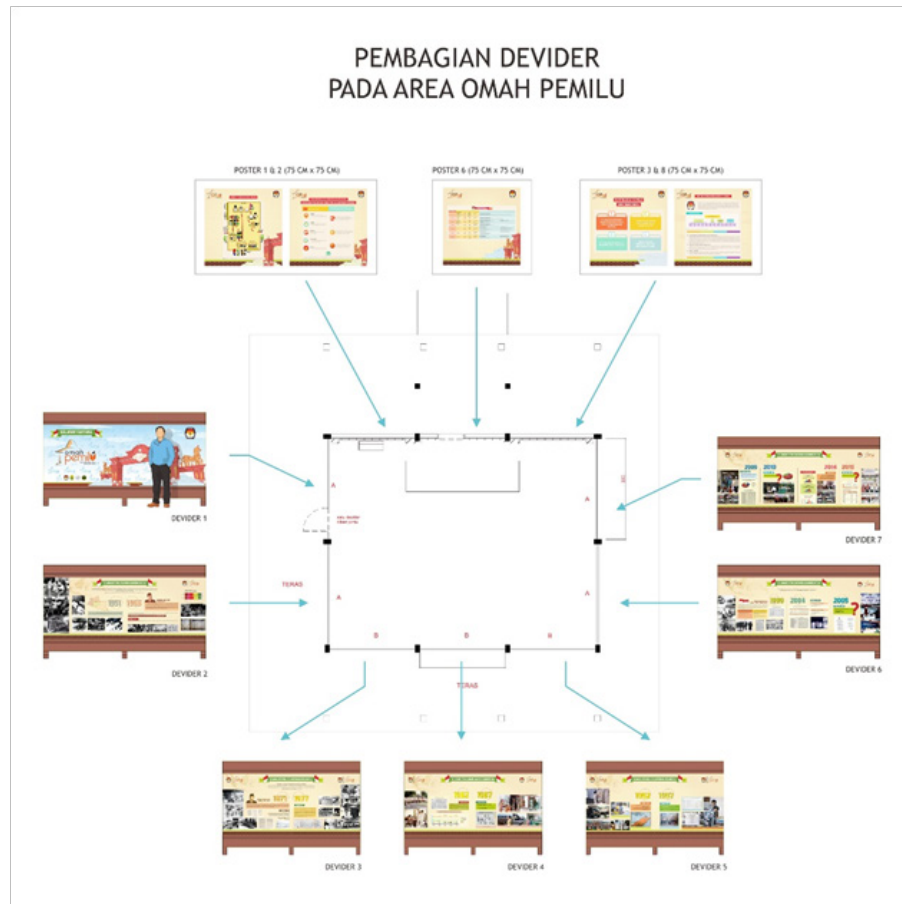
RANCANGAN MEDIA INFORMASI DAN SEJARAH PEMILU

Pendopo yang ada di Rumah Pintar Pemilu KPUD Bantul menjadi pusat dari kegiatan informasi, sebagai ruang multi fungsi karena bisa digunakan sebagai ruang audio visual, ruang diskusi, dan dibelakang pendopo sebagai ruang simulasi pemungutan suara sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan ruang. Pendopo sebagai ruang audio visual dan ruang diskusi mampu mewadahi 25 pengunjung, apabila pengunjung mencapai 50 orang maka pembatas ruang/divider keseluruhan sebanyak 7 buah, dengan salah satunya ditambahkan pintu bisa digeser ke arah luar. Ketujuh divider dibuat moveble/tidak permanen dengan menggunakan pengunci yang menghubungkan antara divider dengan kolom. Pengunjung diarahkan ke sepanjang selasar yang mengelilingi pendopo di mana bagian luar digunakan untuk mendisplay sejarah pemilu.

Rancangan ini harus mengintegrasikan antara bangunan lama dengan desain baru serta harus mempertimbangkan keterbatasan ruang yang ada, mampu mencerminkan sebuah lembaga penyelenggara pemilihan umum yang berkualitas dan terpercaya, serta berkarakter Bantul. Desain divider dan semua furniture menyesuaikan dengan desain backdrop yang sudah ada di ruang audio visual. Warna dan material desain yang baru menyesuaikan dengan desain yang lama bagian dalam dilapisi dengan HPL dan bagian luar ditempel dengan display berupa poster sejarah pemilu. Divider selain berfungsi sebagai pembatas ruang juga berfungsi sebagai media pembelajaran.

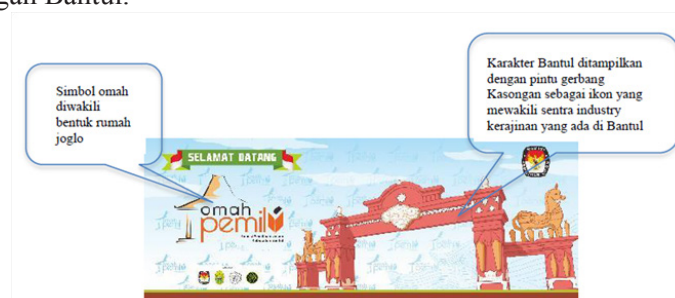
Penerapan konsep public street dengan menempatkan poster yang berisi tentang sejarah pemilu dan informasi yang berkaitan dengan kepemiluan diletakkan di sepanjang selasar dan koridor RPP. Rancangan poster di bagian luar untuk divider berjumlah 7 buah, divider digunakan sebagai media untuk menampilkan photobooth dan sejarah pemilu di Indonesia dan khususnya pelaksanaan pemilu di Kabupaten Bantul. Penyajian sejarah pemilu

tersebut dikategorikan berdasarkan : Periode pemilu, proses penghitungan suara, berita acara penghitungan suara di TPS, hasil pemilu, KPPS, peserta pemilu, proses pengambilan dan penetapan suara. Proses pencarian data-data pendukung tersebut dilakukan oleh KPUD Bantul yang bekerja sama dengan Perpustakaan Daerah dan KPUD Pusat. Sejarah pemilu di Indonesia dimulai sejak tahun 1951 sampai dengan pemilu yang terakhir 2009.



Gambar 5. Pembagian Poster Divider
(Sumber : hasil rancangan 2017)

Rancangan ini mengintegrasikan antara bangunan lama dengan desain baru serta harus mempertimbangkan keterbatasan ruang yang ada, mampu mencerminkan sebuah lembaga penyelenggara pemilihan umum yang berkualitas dan terpercaya, serta berkarakter Bantul. KPU Pusat menyarankan agar masing-masing KPUD mempunyai karakter sesuai dengan potensi daerah masing-masing. Bantul sebagai basis dari sentra kerajinan rakyat menjadi salah satu potensi yang diunggulkan. Salah satunya adalah sentra kerajinan gerabah Kasongan Bantul.



Gambar 6. Karakter Bantul Photobooth. (Sumber :hasil rancangan 2017)



Gambar 7. Poster Divider1 : Pemilu periode 1951 dan 1955
(Sumber : hasil rancangan 2017)



Gambar 8. Poster Divider2 : Pemilu periode 1971 dan 1977
Sumber : hasil rancangan (2017)



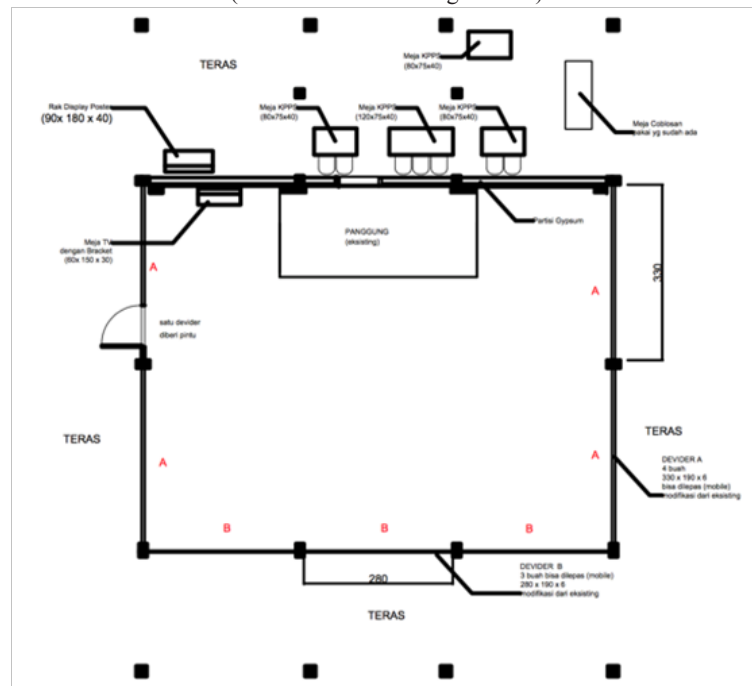
Gambar 9. Poster Divider3 : Pemilu periode 1982 dan 1987
(Sumber : hasil rancangan 2017)



Gambar 10. Poster Divider5 : Pemilu periode 1999 dan 2004
(Sumber : hasil rancangan 2017)



Gambar 11. Poster Divider6 : Pemilu periode 2009 dan 2014
(Sumber : hasil rancangan 2017)



Gambar 12. Layout Ruang Audio Visual, Diskusi, dan Simulasi
(Sumber :Rancangan 2017)

KESIMPULAN

Rumah Pintar Pemilu (RPP) KPUD Kabupaten Bantul merupakan wadah untuk semua aktivitas yang berkaitan dengan pemilihan umum. Konsep pendidikan pemilih melalui program dan aktifitas pendidikan masyarakat digunakan sebagai dasar pembuatan RPP ini. RPP didesain sebagai media pendidikan pemilih, yakni sarana untuk melakukan edukasi nilai-nilai demokrasi dan kepemiluan, serta sebagai wadah bagi komunitas pegiat pemilu dalam membangun gerakan, melahirkan gagasan pembaruan dan perbaikan proses politik dan demokrasi.

Harapannya, dari rancangan media informasi dan sejarah pemilu ini maka aktivitas Omah Pemilu semakin mudah diakses oleh masyarakat umum khususnya bagi calon pemilih dan mendukung terbentuknya generasi bangsa yang mampu menerjemahkan nilai demokrasi sesuai khittahnya. Generasi inilah yang selain dapat menjadi pemilih cerdas, juga dapat menjadi pemimpin yang berkualitas dan melahirkan kebijakan yang memihak pada tujuan kesejahteraan masyarakat. Dengan demikian, harapannya Pemilu Berintegritas benar-benar dapat terwujud.

DAFTAR PUSTAKA

Jamaludin, Iman Buchori & Imam Santosa.(2007). “*Desain Mebel Denmark dalam Konteks Perkembangan Desain Kontemporer Skandinavian*”. ITB Journal Visual Art, Vol. 1 D, No. 2, 2007, 155-180.

Raymond, S & Cunliffe, R. (1997). *Tomorrow Office: Creating Effective and Humane Interior*. London : E & FN Spon.

Pena, William & Parshall, Steven A. (2001). *Problem Seeking*. New York : John Wiley & Sons, Inc.

Pedoman Rumah Pintar Pemilu .www.kpu.go.id